

1989/93

# Wallace et Gromit

Nick Park -- Grande -- Bretagne -- couleurs -- VOSTF -- 1 h 15  
à partir de 5 ans

Sept films mis en scène par quatre jeunes réalisateurs anglais, talentueux et inventifs qui partagent la même passion depuis l'adolescence : l'animation de figurines en pâte à modeler. Des personnages qu'ils traitent comme des acteurs de cinéma, car, chose rare et exceptionnelle dans le monde de l'animation en 3 Dimensions, il s'agit avant tout de cinéma. Un cinéma que l'on peut regarder avec des yeux d'enfants comme avec des yeux d'adultes. Ces films racontent le monde des adultes comme dans un jeu d'enfants, une vision distanciée de la vie des "grandes personnes" extrêmement originale et réjouissante.

## LES HISTOIRES

\* A GRAND DAY OUT -- Nick Park  
-- 1989 -- 23 mn

Un jour férié et un cruel manque de fromage poussent Wallace, inventeur de génie flegmatique et son fidèle compagnon à quatre pattes, Gromit, à compiler fiévreusement les dépliants publicitaires vantant les mérites de destinations exotiques. Ils arrêtent leur choix sur l'une d'entre elles, certes un peu éloignée, mais qui répond si bien à leurs envies d'ailleurs et de fromage. Qu'il faille construire une fusée pour s'y rendre ne les arrête pas. Bien au contraire. Sur place, ils rencontrent une créature très étrange dont les rêves de ski alpin vont être comblés !

\* REX THE RUNT : HOW DINOSAURS BECAME  
EXTINCT

Richard Golezowski -- 1991 -- 2 mn

Rex, chien extrêmement plat et caricature d'animateur de télévision, reçoit sur son plateau Bob, Vince et Tyron, un ami dinosaure. Ce monstre préhistorique est un cousin éloigné du dindon !

\* LOVES ME ... LOVES ME NOT -- Jeff Newitt --  
1992 -- 8 mn

"Miroir, mon beau miroir, dis-moi que je suis le plus beau. Dis-moi que ma moustache est divine, dis-moi que l'on m'aime un peu, beaucoup, passionnément". A trop questionner son miroir, on risque de finir en enfer,

même si l'on a une très belle moustache... Prix du public 1992 -- Festival du dessin animé de Bruxelles.

\* CREATURE COMFORTS -- Nick Park -- 1989/90 -- 5 mn

Que l'on soit ours polaire, tortue, jaguar, galago ou tatou dans un zoo anglais, on a forcément quelque chose à dire à un journaliste qui vous interroge sur vos conditions d'hébergement. La nourriture n'est pas excellente, les cages exigües, sans parler du temps qui vous contraint à rester enfermé et du mal du pays qui vous fait rêver à des ciels plus cléments... Oscar du meilleur film d'animation -- 1990.

\* ADAM -- Peter Lord -- 1991 -- 6 mn

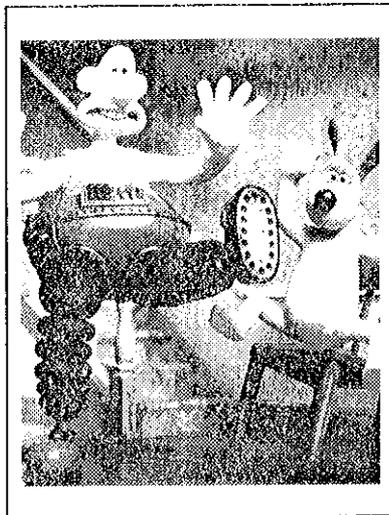
Toutes les certitudes que nous avons acquises au fil de nombreux siècles concernant la création de l'homme et sa divine compagne sont anéanties en juste six minutes. Adam est bien Adam. Eve, quant à elle, n'est pas celle que l'on croyait. Mais Adam s'en arrange.

\* REX THE RUNT : DREAMS -- Richard Golezowski -- 1991 -- 2 mn

Rex présente son show lorsqu'il est frappé par une subite envie de dormir. Alors que le sommeil le gagne, des visions cauchemardesques de poissons et de monstres l'assaillent. Wendy, sa compagne, le rejoint dans ses aventures oniriques et délirantes.

\* THE WRONG TROUSERS -- Nick Park -- 1993 -- 29 mn

Où l'on retrouve Wallace et Gromit dans leur intérieur douillet qui, grâce au génie inventif du propriétaire des lieux, marie avec harmonie haute technologie et tradition typiquement britannique. Des difficultés financières contraignent Wallace à introduire dans leur intimité un hôte payant, pingouin de son état, qui, non content de supplanter Gromit dans le coeur de son maître, ourdit en secret un plan résolument criminel et de surcroît parfaitement machiavélique. Mais Gromit veille et à l'issue d'une course-poursuite époustouflante, il réintègre sa chambre dont l'odieux pingouin avait dénaturé la décoration et reprend, en compagnie de Wallace, toujours en manque de fromage, la lecture interrompue de son journal ! ... Oscar du meilleur film d'animation -- 1994.



## A PROPOS DU FILM

Il a fallu six ans à Nick Park (né en 1958) pour réaliser (*A grand day out*). En 1980, diplômé des arts de la communication, il entre à la National Film and Television School de Beaconsfield pour laquelle il doit réaliser un film de fin d'études. Il reprend alors ses croquis faits à la Sheffield Art School et retrouve Wallace et Gromit qu'il avait créés à l'époque, Gromit était alors un chat. Il leur donne vie en 3 Dimensions avec la plastine (pâte à modeler) et commence sa réalisation. Cela lui prit beaucoup plus de temps que prévu ! Une fois l'école quittée, il continue son oeuvre aux studios Aardman sur son temps libre. Il développe ainsi sa passion, découverte à treize ans dans le grenier familial, quand il commence à filmer image par image son premier personnage, Walter le rat. Encouragé par un père photographe et bricoleur convaincu et une mère couturière, à quinze ans, il aura déjà une douzaine de films à son actif.

Il développe dans un environnement douillet, banal et rassurant, des situations surréalistes. On est fasciné par sa passion du détail qui va du motif du papier peint dont Wallace tapisse l'intérieur de sa fusée à la tenue vestimentaire du héros en passant par la multitude d'expressions que ses personnages peuvent prendre. On comprend que pour lui, un film d'animation est un film à part entière et que, pour cette raison, la lumière, la bande son, la mise en scène sont aussi soignées et importantes que dans un long métrage de fiction.

Les premières aventures de Wallace et Gromit valent à Nick Park d'être nominé aux Oscars. Il obtiendra par la suite l'Oscar du meilleur film d'animation pour *Creature comforts* et un second pour *The wrong trousers*. Ce grand timide se payera le culot de venir le chercher en arborant un noeud papillon en papier !

Dans ce dernier film, traité avec un humour irrésistible, on vit un véritable suspens dont l'intensité dramatique est quasi-hitchcockienne, truffé de références pour cinéphiles. La lumière et la mise en scène reflètent les aspects les plus élaborés de la production d'un film noir. Cela va de l'intimité ultra détaillée des décors à la richesse exceptionnelle de la bande son. Ses figurines sont dirigées comme de véritables acteurs car les films de Nick Park sont des films de cinéma.

Depuis 1985, il a rejoint l'équipe de Aardman Animations.

Le studio Aardman occupe une place de leader dans le monde de l'animation 3 Dimensions où il a opéré une véritable révolution. Ses productions, maintes fois récompensées dans tous les festivals du monde, sont souvent imitées, mais la signature particulière de cette équipe se trouve dans une simplicité extrêmement détaillée et un charme incomparable.

C'est en 1972 que David Sproxton et Peter Lord créent Aardman Animations à Londres. Comme Nick Park ils ont commencé tôt ! Leur association remonte à l'école quand, à douze ans, ils consacraient leurs loisirs à faire des films ensemble. En 1976, ils s'installent à Bristol et, lassés des procédés traditionnels d'animation, ils ont l'idée de ces figurines de plastine (pâte à modeler) en trois dimensions. Morph, un de leur premier héros, remporte très vite un énorme succès à la télévision.

Les deux amis veulent aussi et surtout toucher le monde des adultes. Ils inventent donc ce style qui, depuis, a fait école : faire dire à leurs petits personnages des mots "vrais", ceux qui sont dits d'ordinaire par des gens interviewés dans les films documentaires, procédé qu'ils avaient inauguré dès 1978.

Suivent des séries et des films avec lesquels Aardman Animations fait la démonstration de son talent : mise en scène tout en finesse, humour et sensibilité des figurines, hommes ou animaux, qui parlent comme dans la vie. Même s'ils ne mesurent que 15 cm de haut, ces personnages sont crédibles et ont une véritable personnalité.

Leur esprit est unique, leur humour aussi, absurde et ironique, jamais méchant, un rien critique pour la société traditionnelle anglaise, complice des enfants mais aussi des adultes sensibles aux références cinématographiques de ces films. Des films magiques dont le scénario et la facture sont extrêmement soignés, et qui touchent, petits et grands, par leur humanité, sans doute la raison de leur succès.

En touchant les adultes, avec ce cinéma d'animation, Aardman est très vite sollicité par des publicitaires séduits par les multiples possibilités qu'offre cette technique particulière. Les commandes de spots affluent, dont une qui connut un succès durable et retentissant : celle réalisée pour l'énergie électrique, directement inspirée de *Creature comforts*. Les écrans de télévision britanniques se sont soudain remplis de pandas, poules, tortues parlant du confort électrique de leur lave-vaisselle, four ou chauffage. Les enfants sont tombés amoureux fous de ces petites bêtes reproduites à l'infini dans tous les magasins de jouets.

La liste internationale des clients de la société ne cesse de s'allonger mais ne distrait pas nos deux associés de leurs ambitions initiales, à savoir produire des films d'auteur.

Sollicités par de grands studios américains, ils ont une éthique très européenne et ne veulent pas céder sur la qualité de la création, sur leur souci permanent d'innovation. Ils poursuivent donc leurs recherches en matière d'animation et comptent bien mettre à profit leurs découvertes dans leurs futurs projets.

*Fiche réalisée d'après : documentation "DIAPHANA"*

